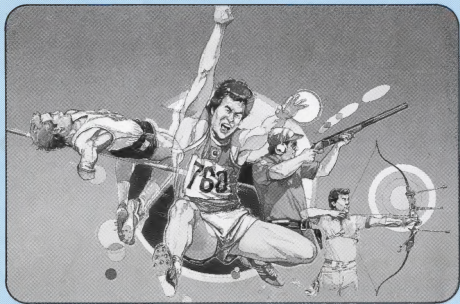


Konami[®]

ハイパースポーツ

© Konami 1985



遊び方

ファミリーコンピュータ[™]

RC806

このたびはコナミの“**ハイパースポーツ**”を^{もと}お求めいただきまして、^{まこと}誠に
ありがとうございます。^{まえ}プレイされる前に、^{せつめいしょ}この説明書をお読みいた
だきますと、^{いつそうたの}一層楽しく^{あそ}遊べます。^{ただ}正しい^{ほうほう}方法で^{あいよう}ご愛用ください。

^{もくじ} (目次)

1. ファミリーコンピュータ^{ほんたい}本体とハイパーショットの^{せつぞくほうほう}接続方法、^{およ}及び各部の^{かくぶ}名称^{めいしょう}……P 2～3
2. コントローラー、ハイパーショットの^{しょうほう}使用法……P 3～5
3. ^{あそ}遊び方^{かた}……P 6～9
4. ^{ひつさつ}必殺ハイパーテクニク……P 10～11

世界中をハイパー^{せんぶう}旋風に^ま巻き込んだ^こハイパースポーツ。元気に^{げんき}スポーツ
しよう。世界記録も夢^{ゆめ}じゃありません。



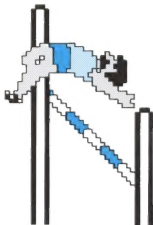
(クレ-射撃^{しゃげき})



(3段跳び^{だんと})



(アーチェリー)

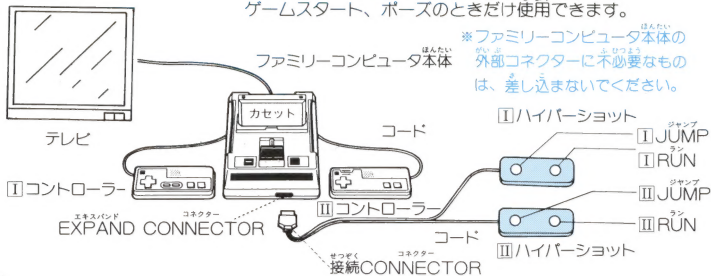


(走り高跳び^{はし たか と})

1. ハイパーショットの接続方法、及び各部の名称

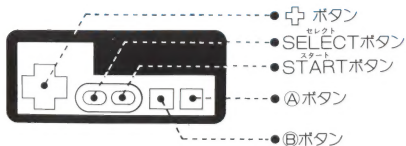
このハイパースポーツはハイパーショット(別売)^{べつうり}でのみゲームすることが可能^{かのう}です。コントローラーはレベル^{せんたく}選択、ゲームスタート、ポーズのときだけ使用^{しよう}できます。

※ファミリーコンピュータ本体^{ほんたい}の外部コネクター^{がいぶ ふたつよう}に不必要なものは、差し込まないでください。



ハイパーショットの^{せつぞく}接続^{コネクタ}CONNECTORを、ファミリーコンピュータ^{ほんたいぜんめん}本体前面のEXPAND^{エキスパンド}CONNECTORに^{コネクタ}挿入^{そうにゅう}してください。

2. コントローラー、ハイパーショットの^{しようほう}使用法



ハイパーショット^{しようじ}使用時

※ **I** コントローラーを^{しよう}使用します。

- ⁺ ボタン……^{しよう}使用しません。
- ^A ボタン……^{しよう}使用しません。
- ^B ボタン……^{しよう}使用しません。

●コントローラーとレベルの選択

SELECTボタンを押すごとにタイトル画面の印が移動しますので、1人用A、B又は2人用A、Bを選択してください。

AよりBの方がQUALIFY (合格基準点) が高いところから始まります。

*ハイパーショットのJUMPボタンでもレベルセレクトできます。

*ゲームがスタートすると、SELECTボタンは動きません。



●ゲームスタート

STARTボタンを押すと、SELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

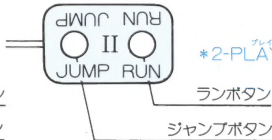
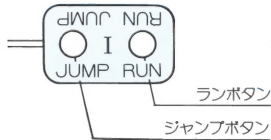
*ハイパーショットでもRUNボタンを押すと、ゲームスタートできます。

●ポーズ機能

ゲーム途中で START ボタンを押すと、チャイムが鳴り、ゲームがストップします。画面上に“PAUSE”と表示されます。ゲームを再開する時は、もう一度 START ボタンを押してください。

*リセットボタンを押しても最高得点(HI-SCORE)、世界記録(WORLD RECORD)は消えません。

●ハイパーショット



*2-PLAYERのときに使います。

*1人用で遊ぶ場合、ハイパーショット I, II どちらを使っても遊べますが、一方のハイパーショットを使用中は、他方のハイパーショットは使用しないでください。

3. あそ かた 遊び方

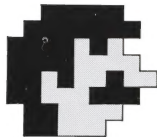
① ^{スキート} SKEET ^{シューティング} SHOOTING (クレ ^{しゃげき} 射撃)

② ^{トリプル} TRIPLE ^{ジャンプ} JUMP (3段 ^{だんと} 跳び)

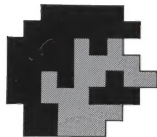
③ ^{アーチェリー} ARCHERY (アーチェリー)

④ ^{ハイ} HIGH ^{ジャンプ} JUMP (走 ^{はし} り ^{たか} 高跳 ^と び)

^{かくきよう} 各競技には ^{クオリファイ} QUALIFY (合格 ^{ごうかく} 基準 ^{きんじゅん} 点 ^{てん}) が ^{せつてい} 設定されており、クオ
リファイを ^こ 越えることができれば ^{つぎ} 次の ^{きようぎ} 競技 ^{すす} に ^{かい} 進めます。3回
^{ちようせん} 挑戦しても、クオリファイに ^み 満たない場合は ^ば ゲーム ^{あい} 終了 ^{しゅうりよう} です。



1P



2P

① スキート シューティング 射撃
① SKREET SHOOTING(クレー射撃)

左右から飛び出てくる円盤を撃ち落してください。遠近方向(画面の縦方向)の照準は、自動的に合わせてくれますから、あなたは左右のタイミングを合わせて左方向ならJUMPボタン、右方向ならRUNボタンを押してください。

② トリプル ジャンプ 3段跳び
② TRIPLE JUMP(3段跳び)

RUNボタンをたたいて助走に入ります。RUNボタンをひたすらたたいてスピードをつけ踏み切り線でJUMPボタンを押すと選手が跳びます。“HOP” “STEP” “JUMP”のタイミングに合わせて遠くへ跳びます。踏み切り線を出てしまうとFOULです。3回FOULするとゲーム終了です。

③ ARCHERY (アーチェリー)

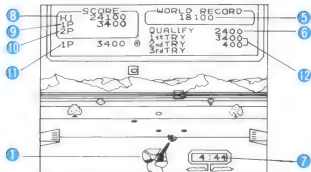
移動する標的に矢を射るゲームです。まず画面上にWINDが表示され変化していきます。RUNボタン又はJUMPボタンを押すことにより風向き、風力を決めます。標的が動きだしたらタイミングを見てRUNボタン又はJUMPボタンを押して矢を射ます。矢の数は8本です。RUNボタン又はJUMPボタンを押し続ける時間によって矢を射るANGLE (角度) が決まります。

④ HIGH JUMP (走り高跳び)

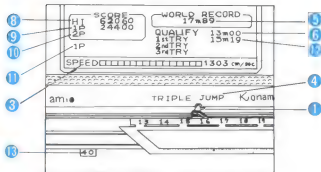
ゲーム方法は3段跳びと同じです。RUNボタンで助走レバーに当たらないようにバーの手前でタイミングよくJUMPボタンを押し、次にPLAYERがバーの高さになったらANGLE (角度) をJUMPボタンで再び操作してバーをクリアします。

ルール

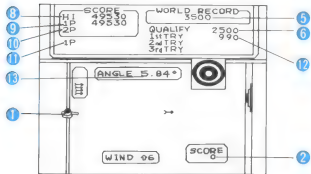
- | | | | |
|----------|--------|-------------|--------|
| ① プレイヤー | ⑤ 世界記録 | ⑨ プレイヤー1の得点 | ⑬ 角度表示 |
| ② 得点 | ⑥ 合格基準 | ⑩ プレイヤー2の得点 | |
| ③ スピード表示 | ⑦ 時間表示 | ⑪ 自己ベスト記録 | |
| ④ 種目表示 | ⑧ 最高得点 | ⑫ 記録表示 | |



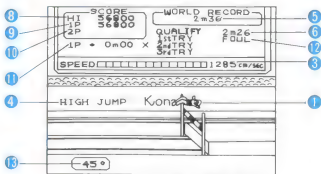
スキート シューティング しやげき
SKEET SHOOTING(クレ射撃)



トリプル ジャンプ だんと
TRIPLE JUMP(3段跳び)



アーチェリー
ARCHERY(アーチェリー)



ハイ ジャンプ はし たかと
HIGH JUMP(走り高跳び)

4. ひっさつ 必殺ハイパーテクニック

その1 クレー射撃は画面の一点を注視せず、リズムよく撃とう。

その2 RUNボタンはたたけばたたくほどスピードアップします。机をたたいて練習してみよう。

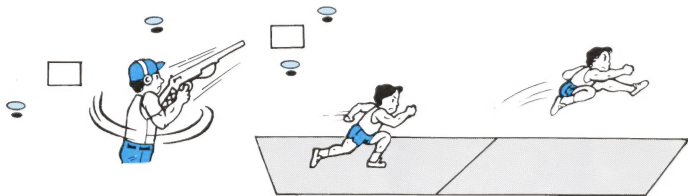
その3 3段跳びはJUMPボタンを押す時間で角度が決まります。45°がベストです。

その4 3段跳びはもう1つ。踏み切り線から出ないようにギリギリの所でJUMPボタンを押すこと。

その5 アーチエリーは1度タイミングをつかんだら画面から目を離さない。RUNボタン又はJUMPボタンを離すタイミングは指で覚えよう。

その6—走り高跳びはスピードも必要^{ひつよう}だけどできるだけバーの近く^{ちか}でジャンプし、高く^{たか}跳び上^とがる^あことが大切^{たいせつ}だ。

その7—走り高跳びでもう1つ。高く^{たか}跳び上^とが^あったら再度^{さいど}、角度^{かくど}を調整^{ちようせい}することが必要^{ひつよう}だよ。



使用上の注意

- 精密機器です。強いショック・極端な温度条件下での使用や保管は避けてください。また、分解は絶対になさらないでください。
- 故障の原因となりますから、端子部に触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一製造上の原因による不良が発生した場合は、同数の新しい製品とお取り換えします。それ以外の責はご容赦くださいませ。

MEMO



コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL03(262)9111(代)

〒564 大阪府吹田市豊津町17-33 TEL06(380)1331(代)